ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Империя**: У тебя есть влиятельный должник. Один раз за игровой день брось+Репутация. На 10+ должник может тебе чем-то помочь. На 7—9 то же самое, но это сопряжено с трудностями или опасностью.
- ☐ **Федерация**: У тебя есть связи на черном рынке. Один раз за игровой день брось+Навык, чтобы найти нужное снаряжение. На 10+ заплати по номиналу. На 7—9 тебе придется заплатить в 2 раза больше.
- ☐ **Клоака**: Жизнь научила тебя выходить сухим из воды. Сбивая преследователей со следа, брось+Контроль. На 10+ у тебя получилось. 7—9 то же самое, но это лишь временная отсрочка.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь кредитный чип (+50 кредитов) и коммуникатор.

Выбери свое основное оружие:

- ☐ Снайперская винтовка (*дальняя*, *бронебойное*, *боеприпасы 1*);
- ☐ Пистолет с глушителем (*средняя*, *бесшумное*, *боеприпасы 2*);
- ☐ Моноклинок (*ближняя*, *бесшумное*, *трансформер*);

Выбери защиту:

- ☐ Полицейский бронежилет (*защита 2d*);
- ☐ Броня разведчика (*защита 1d*, *невидим когда неподвижен*);

Выбери два:

- ☐ Набор взломщика (3 использования): потрать 1 использование и взломай любой электронный замок;
- ☐ Набор подрывника (2 использования): потрать 1 использование и установи бомбу, которая взорвется по твоему желанию;
- ☐ Набор Компаньонки (3 использования): Потратив 1, ты полностью изменяешь свой имидж, макияж, костюм;
- ☐ 50 кредитов;

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Преступник международного класса. Террорист. Нечистоплотный деловой партнер. Сбежавшая жена и ее любовник. Ты берешься за любые контракты, неважно, должен ли выжить объект. Зато у тебя практически не бывает простоев — народу в галактике даже после Дня Агонии так много, что проредить ряды никогда не помешает.

Но работа охотника — это не только спустить курок, поймав силуэт в перекрестие прицела. Это поиск и обработка информации, общение с информаторами и планирование операции в целом. Это сложная работа — те, кто не умеют ее делать, уже давно лежат, запаянные в цинк. А раз ты все еще с нами — твои навыки до сих пор находятся на отличном уровне, глаз острый, а сеть информаторов не оскудела.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной: Фронтир**
Автор: Илья Сергеев, Кирилл Румянцев
Иллюстрация: Игорь Есаулов.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него.
- **Выбери** внешний вид. Выбери по одному пункту из каждой строчки или придумай сам.
- **Распредели** +2, +1, 0 и –1 по характеристикам.
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет.
- **Впиши** имена соратников в свои связи.
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые там указаны.
- **Прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.



СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Работа в полях: Когда ты ищешь свою цель в людном месте, брось+Репутация. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7-9 задай Ведущему 1 вопрос, и кто-то заинтересовался, почему ты задаешь эти вопросы.

- Где его видели в последний раз?
- Когда его видели в последний раз?
- С кем его видели в последний раз?
- Что он делал, когда его видели в последний раз?

Прицельный выстрел: Когда ты стреляешь по цели, которая не ожидает этого, брось+Контроль. На 10+ нанеси цели свой урон и выбери 3, на 7—9 то же самое, но выбери 1.

- Выстрел нанес противнику урон +1d;
- Выстрел оглушил цель на несколько минут;
- Выстрел заставил цель выронить или сломать то, что было в руках;
- Выстрел ранил цель, и теперь она не может бежать;
- Выстрел пробил препятствие между тобой и целью.

Стреляй первым: Тебя нельзя застать врасплох. Когда противник хочет застать тебя врасплох, ты действуешь первым.

СВЯЗИ (ВПИШИ СОРАТНИКОВ)

- ________________: Был моей целью и выжил.
- ________________: Помог мне выполнить тяжелый контракт.
- ________________: Служит мне источником информации.
- ________________: Я знаю кое-что важное о нем.

ИМЯ

ВНЕШНИЙ ВИД

Острый, безразличный или презрительный взгляд

Обычная прическа, военная стрижка или лысый

Один глаз, кибер-протез или страшный шрам

Жилистый, накачанный или обычный

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



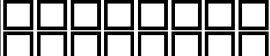
2D



СНАРЯЖЕНИЕ

БОЕПРИПАСЫ

EXP:



УРОВЕНЬ:



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Быстрый и мертвый**: Выбери 2 цели, брось+Контроль и потрать 1 боеприпас. На 10+ ты наносишь обеим целям свой урон. На 7-9 то же самое, но урон уменьшается -1d.
- ☐ **Кровь за кровь**: Один раз за бой, когда тебе нанесли ранение в ближнем бою, в ответ ты наносишь противнику свой урон. Это удар ножом, который всегда с тобой — просто его не замечали.
- ☐ **Лицом к лицу**: Когда ты столкнулся с противником лицом к лицу, брось+Репутация. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1. Выбрав любой вариант, опиши, как ты добился этого своей харизмой.
  - Противник не обращает на тебя внимания;
  - Противник покидает локацию;
  - Противник атакует своего союзника.
- ☐ **Личный наводчик**: Когда соратник помогает тебе поразить цель, ты наносишь +1d урона.
- ☐ **Механик**: Когда ты идешь туда, где запрещено оружие, брось+Навык. На 7-9 ты собираешь оружие из подручных средств на месте. На 10+ ты также получаешь +1 на его использование.
- ☐ **Не уйдёшь!**: Когда твоя цель пытается скрыться, один раз в игровой день ты можешь помешать ей, как бы маловероятно это не было. Опиши, как ты смог помешать цели скрыться.
- ☐ **Стойте!**: Когда ты устранил цель, подними руки и крикни "Стойте!". Противники замирают, и ты можешь вступить в переговоры, пока не началась перестрелка.
- ☐ **Тройной щелчок**: Если противников больше, чем соратников, получи +1d Защита.
- ☐ **Чувство опасности**: В начале боя спроси Ведущего, кто из противников наиболее опасен. Ведущий обязан сказать тебе правду.
- ☐ **Я тебя найду**: Один раз за игровой день тот, кого ты ищешь, случайно обнаруживает себя: воспользовался кредитным чипом, случайно попал на камеры и т.д. Ты получаешь его след.